



XBOX 360®



DARK



**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### **Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

# INDICE

## PRESENTAZIONE

3

## COMANDI

4

## ABILITÀ DI BASE

5

- Uccidi nemico 5
- Prosciuga nemico 5
- Salto ombra 6
- Attacco ombra 6
- Visuale vampiro 6

## PERSONAGGI IMPORTANTI

7

- Eric Bane 7
- Rosemary "Rose" Wood 7
- April & June Kruger 7
- Tom Barner 7

## RICETTA DEL BLOODY MARY

8

- Ingredienti 8
- Con alcol 8
- Senza alcol 8
- Preparazione 8

## SUPPORTO TECNICO E SERVIZIO CLIENTI

9

## LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

10

## CREDITS

14

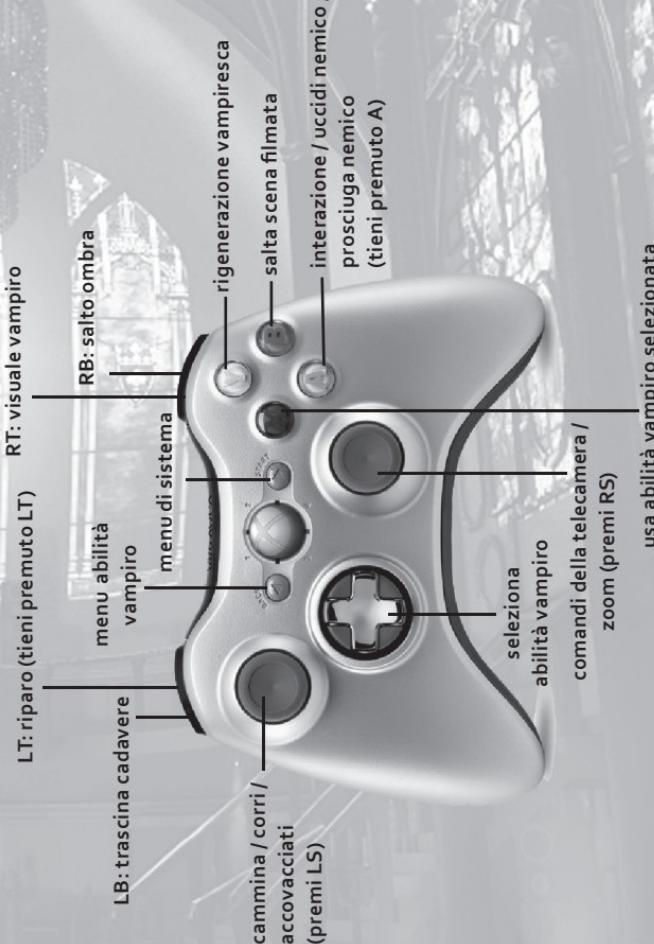
# PRESENTAZIONE

Gentile acquirente di DARK,

Nell'era dei brillanti vampiri metrosexual e dei film che li hanno trasformati da raccapriccianti creature della notte a idoli di stridule teenager, alla stregua di modelli d'intimo maschile, con DARK abbiamo deciso di tornare alle origini del mito dei "Vampiri". Agli occhi degli umani, un tempo i Vampiri erano considerati creature delle tenebre superiori, mostri letali in grado di spegnere qualsiasi vita nel giro di pochi secondi, utilizzando nient'altro che le loro mani e i loro denti aguzzi. Ed è proprio questo senso di superiorità che abbiamo voluto trasmettere al giocatore di DARK. Ti aggiri silenzioso nell'oscurità, come un cacciatore alla ricerca della preda, eppure c'è sempre il pericolo che i ruoli si ribaltino e il cacciatore si tramuti in preda. Da forze di sicurezza armate a una misteriosa unità di élite militare di nome M17, i nemici che ostacoleranno il tuo percorso in DARK non sono pochi. Nella maggior parte dei casi, starà a te decidere se lasciarli vivere e oltrepassarli di soppiatto nell'oscurità, oppure togliergli la vita in una frazione di secondo. Per fare questo, dovrai sempre ricorrere alle tue abilità supernaturali e di vampiro, anziché servirti di armi umane da cui puoi stare ben alla larga. Qualunque sia la tua modalità di gioco prescelta per DARK, ti auguriamo buon divertimento. Carpe noctem!

I creatori di DARK

# COMANDI



# ABILITÀ DI BASE

DARK mette a tua disposizione svariate abilità di vampiro che puoi utilizzare per padroneggiare situazioni difficili nel gioco. Di seguito presentiamo quelle più importanti, corredate da una breve descrizione:

## UCCIDI NEMICO

Se sei a distanza ravvicinata da un nemico, puoi ucciderlo immediatamente con un rapido tocco del pulsante A. Sei un vampiro, un predatore superiore, un cacciatore senza pietà: se riesci ad avvicinarti a un nemico a distanza di combattimento ravvicinata, puoi quasi sempre ucciderlo all'istante con un rapido tocco del pulsante A. Se un nemico ti ha già avvistato, c'è la possibilità che pari il tuo attacco, a seconda della forza del nemico e della situazione. In tal caso, dovrai ricominciare l'attacco da capo o darti alla fuga.

## PROSCIUGA NEMICO

Il sangue non è soltanto un "succo molto speciale", ma è anche la linfa vitale per un vampiro. Ti serve per poter utilizzare determinate abilità vampiro e, naturalmente, per sopravvivere. Quando un vampiro è a corto di sangue, può essere ucciso qualora gli vengano inflitti notevoli danni fisici (per esempio dalle armi da fuoco). Puoi succhiare il sangue di un nemico avvicinandoti a questo a distanza di combattimento ravvicinata e poi tenendo premuto il pulsante A. Una vittima prosciugata del suo sangue opporrà resistenza e griderà aiuto più forte che può, attirando l'attenzione dei nemici nei paraggi. Pertanto, per quanto possibile, prosciuga i nemici soltanto se questo non tradirà te e la tua posizione.

## SALTO OMBRA

Il salto ombra è un potente strumento che consente ai vampiri di dissolversi in fumo e di spostarsi in un luogo vicino nel giro di pochi secondi. Il salto ombra non richiede sangue, ma può essere riutilizzato soltanto dopo un breve periodo di recupero. Pertanto, ti consigliamo di valutare esattamente dove vuoi spostarti, siccome non potrai eseguire un altro salto subito dopo un salto ombra, il che potrebbe metterti alle strette in situazioni pericolose.

## ATTACCO OMBRA

L'attacco ombra unisce il salto ombra con l'abilità "uccidi nemico". Prendi di mira il nemico desiderato e attiva (con il tasto D) l'attacco ombra dell'abilità selezionata in modo che compaia direttamente di fronte o dietro il nemico, uccidendolo all'istante.

## VISUALE VAMPIRO

Premendo RT è possibile attivare la visuale vampiro. Da questa visuale, potrai vedere persino il sangue (caldo) dei nemici umani nei paraggi attraverso pareti, soffitti, pavimenti o altri ostacoli. Inoltre, anche il tuo istinto di vampiro è visualizzato qui sotto forma di scia di fumo sul pavimento davanti a te, mostrandoti la via per raggiungere la destinazione successiva.

# PERSONAGGI IMPORTANTI

## ERIC BANE

In DARK, vesti i panni di Eric Bane. All'inizio del gioco, Eric si sveglia nel nightclub "The Sanctuary" e si rende conto che è stato trasformato in un vampiro. Ora il tuo compito è scoprire chi ha tramutato Eric in un vampiro e perché.

## ROSEMARY "ROSE" WOOD

Rose gestisce il locale The Sanctuary, il nightclub in cui Eric si sveglia all'inizio del gioco. Sta dalla parte del giocatore e fornisce informazioni preziose, mantenendosi in continuo contatto via radio e offrendo il suo aiuto in un paio di occasioni grazie alle sue abilità di hacker.

## APRIL & JUNE KRUGER

April e June sono due sexy vampire gemelle che lavorano nel locale The Sanctuary. È una sorta di tradizione di famiglia, siccome anche le loro due sorelle maggiori, Theresa e Jeanette, hanno lavorato in un nightclub di nome "Asylum" qualche anno prima.

## TOM BARNER

Tom è un vampiro; responsabile della sicurezza al The Sanctuary, anche lui dà informazioni utili a Eric ed è appassionato di musica rock. Inoltre, conosce a memoria i testi completi di ogni brano rock classico, ama le passeggiate al chiaro di luna ed è un accanito giocatore di Scarabeo.

# RICETTA DEL BLOODY MARY – STILE SANCTUARY

## INGREDIENTI

### CON ALCOL

1 bicchierino di vodka  
4 cucchiaini di succo di limone  
6 cucchiai di succo di pomodoro  
4 cubetti di ghiaccio  
un pizzico di salsa Tabasco  
un pizzico di sale  
un pizzico di pepe nero  
qualche goccia di salsa Worcestershire

### SENZA ALCOL

8 cucchiai di succo di pomodoro  
4 cucchiaini di succo di limone  
un pizzico di salsa Tabasco  
4 cubetti di ghiaccio  
un pizzico di pepe nero  
un pizzico di sale  
qualche goccia di salsa Worcestershire

## PREPARAZIONE

In un bicchiere da cocktail, mescola qualche goccia di salsa Worcestershire, salsa Tabasco, sale e pepe. Poi aggiungi il resto insieme ai cubetti di ghiaccio e mescola il tutto - fatto! Usa una fettina di limone per guarnire.

# SUPPORTO TECNICO E SERVIZIO CLIENTI

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum:

**FORUM.KALYPSOMEDIA.COM.**

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **SUPPORT@KALYPSOMEDIA.COM**, oppure al seguente numero telefonico:

**TEL: 0049 (0)6241 50 22 40  
(DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ, 10:00-16:00 GMT)  
FAX: 0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

# LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

## LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

## OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

## LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

## LICENSE CONDITIONS

### You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use,

- (d) Copy the Software onto more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;.
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

## THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
- (g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

## **LIMITED WARRANTY**

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

## **TERMINATION**

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

## **EQUITABLE REMEDIES**

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages,

to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

## **INDEMNITY**

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

## **MISCELLANEOUS**

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media Ltd.

### **KALYPSO MEDIA UK LTD.**

4 Milbanke Court  
Milbanke Way  
Bracknell  
Berkshire  
RG12 1RP  
United Kingdom

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)

# CREDITS

## KALYPSO MEDIA GROUP

### MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig  
Stefan Marcinek

### HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

### HEAD OF GAME

#### PRODUCTION

Timo Thomas

### GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal  
Christian Schlüter

### HEAD OF MARKETING

Anika Thun

### MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

### BUSINESS DEVELOPMENT

#### MANAGER

Johannes S. Zech

### PRODUCT MANAGER

Marian Denefleh

### HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

### ART DEPARTMENT

Simone-Desireé Rieß  
Anna-Maria Heinrich  
Thabani Sihwa  
Anna Owtschinnikow

### VIDEO CUTTER

Michele Busiello

### PR DEPARTMENT

Mark Allen  
Ted Brockwood  
Bernd Berheide

### QA & SUBMISSION

MANAGER  
Martin Tugendhat  
Roman Eich

### SOCIAL MEDIA MANAGER

Bettina Albert

### LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

### SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund

### KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson  
Mark Allen  
Kayleigh Gilkerson

### KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll  
Ted Brockwood  
Theresa Merino  
Lindsay Schneider

### KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales  
Andrew McKerrow

# REALMFORGE STUDIOS

## TECHNICAL LEAD

Korbinian Abenthum

## CREATIVE LEAD

Christian Wolfertstetter

## ART DIRECTION

Victor Linke

## PRODUCING

Thomas Blickling

## CODING

Julian Moschüring  
Jörg Böhnel  
Markus Mayr  
Christian Werle  
Immanuel Scholz

## LEVEL DESIGN

Sebastian Nussbaumer  
Janos Toth  
Philipp Grundmeier

## GRAPHICS

Christopher Mertig  
Daniel Gehrlein  
Martin Kepplinger  
Alexander Schonka  
Mengyue "Lily" Zhu  
Maxim Simonenko

## PROJECT LEAD

Benjamin Rauscher

## SPECIAL THANKS

Joachim Segler  
Norman Münnig  
Stephan Holata

Fabian Peter  
Mengxing "Lucy" Zhu  
Andy Pazur

## MOCAP ACTORS

Anton Maasberg  
Sarina Schönher  
Kristien Lachenmair  
Alexander Mattheis  
Annika Strauss

## MUSIC & SOUNDFX

### MUSIC

Daniel Pharos  
Dominik Morgenroth  
KnightsofSoundtrack.com

### SOUND DESIGN & AUDIO INTEGRATION

Daniel Pharos

### "DARK INSIDE"

Music & lyrics by Daniel  
Pharos

Vocals by Sonja Kraushofer,  
engineered by Martin Höfert  
Nachtmahr Remix by  
Thomas Rainer  
(Nachtmahr.at)

### ANGEL VISION VOCALS

Kathrin Strasser, engineered  
by Dominik Morgenroth

CUTSCENE MASTERING &  
ADDITIONAL CUTSCENE  
SOUNDS  
Till Wollenweber

## SPECIAL THANKS

Bastian Kieslinger

## CHARACTER MODELS

CREATURE FACTORY  
Thorsten Brockmann  
Jörg Reuß

## ANIMATION OUTSOURCING

PIXABLE  
Oswin Skomroch

## MOTION-CAPTURE STUDIO

GOTOXY  
Frank Zwick  
Sven Fiebiger

## COMIC SEQUENCES

THOR3D  
Bruno Ljustina

## FLASHBACK VIDEO & MARKETING TEASER

THE LIGHT WORKS  
Tobias Richter  
Jennifer Marx  
Oliver Nikelowski  
Arne Langenbach  
Romin Afschar  
Enrico Weinert

## PARTNER

GAME ENGINE  
DARK uses Havok™. (C) Copyright 1999-2013 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

ANIMATION SYSTEM  
Uses Granny Animation.  
Copyright (C) 1999-2013 by RAD Game Tools, Inc.

PHYSICS ENGINE  
Uses PhysX® by NVIDIA

PATHFINDING & NAVMESH GENERATION  
Featuring xaitment technology

AUDIO ENGINE  
FMOD Sound System,  
Copyright (C) Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2013.

XNA BUTTON PACK 3  
by Jeff Jenkins

## QA

IBETA QUALITY ASSURANCE  
Mike Stark  
Ian Thorne  
Tyler Barbachano

GLOBALOC - THE GAME LOCALIZATION COMPANY  
Daniel Langer  
Holger Mischke

## SOUND RECORDING

### OMUK

Mark Estdale  
Juan Manuel Delfin  
Vicky Prentice  
Marta Puerto  
Kit Challis

### VOICE ACTORS

Adam Longworth  
Bill Roberts  
Doug Cockle  
Eric Meyers  
Ian Porter  
Joe May  
Jules de Jong  
Kerry Shale  
Laurel Lefkow  
Laurence Bouvard  
Layla Pyne  
Martin T Sherman  
Tom Clarke Hill

## TRANSLATION

I KNOW WHAT YOU MEAN  
TRANSLATIONS AND  
CONSULTING  
Bill Thomas

## SPECIAL THANKS

### PLAYTESTING

Florian Jindra  
Leonie Buse  
Isabell Reis  
Andrash Groth  
Lucas Sass  
Bartholomäus Baur  
Daniel Seidl  
Philipp Hellmann  
Ralf Hüwe  
Martin Hones  
Thomas Limbrunner  
Tien Doan  
Dominik Süßenbach  
Marijke Drenth  
Ramona Pügerl  
Peter Huber  
Martin Kristof  
Alexander Grundmeier  
Philipp Freyer  
Robert Schrader  
Benjamin Theurer  
Felix Murr

### LE XCHIMP

powered by Havok Vision Engine



AI featuring xaitment technology



Uses Granny Animation.

Copyright (C) 1999-2013 by RAD Game Tools, Inc.



PhysX by NVIDIA



Audio engine: FMOD

Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2013.



Copyright © 2012 Alienware Corporation. All rights reserved.





 **REALMFORGE**  
GAMES DEVELOPMENT STUDIO

**kalypso**

DARK Copyright © 2013 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.